KONAMI

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ™

公式ルールブック

©高橋和希/集英社 企画・制作/KONAMI

目　次

はじめに……………………………4

第1章　ゲームの遊び方

1、対戦の準備……………………5

2、デュエルフィールド……………6

3、対戦方法とデッキの作り方……8

4、勝利条件…………………………10

5、ゲームの進行……………………12

6、フェイズの流れ…………………17

第2章　戦闘上のルール

●ダメージの判定

・敵モンスターが攻撃表示の場合……18

・敵モンスターが守備表示の場合……20

●魔法カードについて

・魔法カードの使い方…………………22

・融合カードとは………………………22

・融合カードの使い方…………………23

第3章　カードの見方

●カードの種類…………………………24

●カードの意味

・モンスターカード……………………26

・魔法カード……………………………27

・罠(トラップ)カード…………………28

・融合モンスターカード………………29

はじめに

真のデュエルマスターとなるのは君だ！

「遊☆戯☆王　オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」は『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを、作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。

ゲームを遊ぶために必要なきまりは、このルールブックに書いてあります。カードで遊ぶ前にまずルールをしっかり確認してください。

対戦で使用するカードには、たくさんの種類が存在します。スターターボックスに入っているカードでももちろん遊ぶことはできますが、ブースターパックを購入したり、友達とカードを交換したりすれば、もっと有利に対戦を進めることができるはずです。カードを集めていくことも、このゲームのおもしろさのひとつです。

スターターボックスには、ルールブックのほかに様々なアイテムが入っています。これは対戦をよりおもしろく遊ぶために必要なものですので、うまく活用してください。アイテムの使い方はルールブックの中でも触れています。

それでは、遊戯達の戦いに負けない熱いデュエルを友達同士で楽しんでください。

第1章 ゲームの遊び方

1. 対戦の準備

対戦を行うためには、次のアイテムが必要になります。

- デッキ（40枚以上のカードで構成）
- スターチップ
- デュエルフィールド
- デュエルスコアシート
- デュエルカリキュレーター

これらのアイテムはスターターボックスの中にすべてそろっています。ゲームで使用するものですので、なくさないようにしましょう。

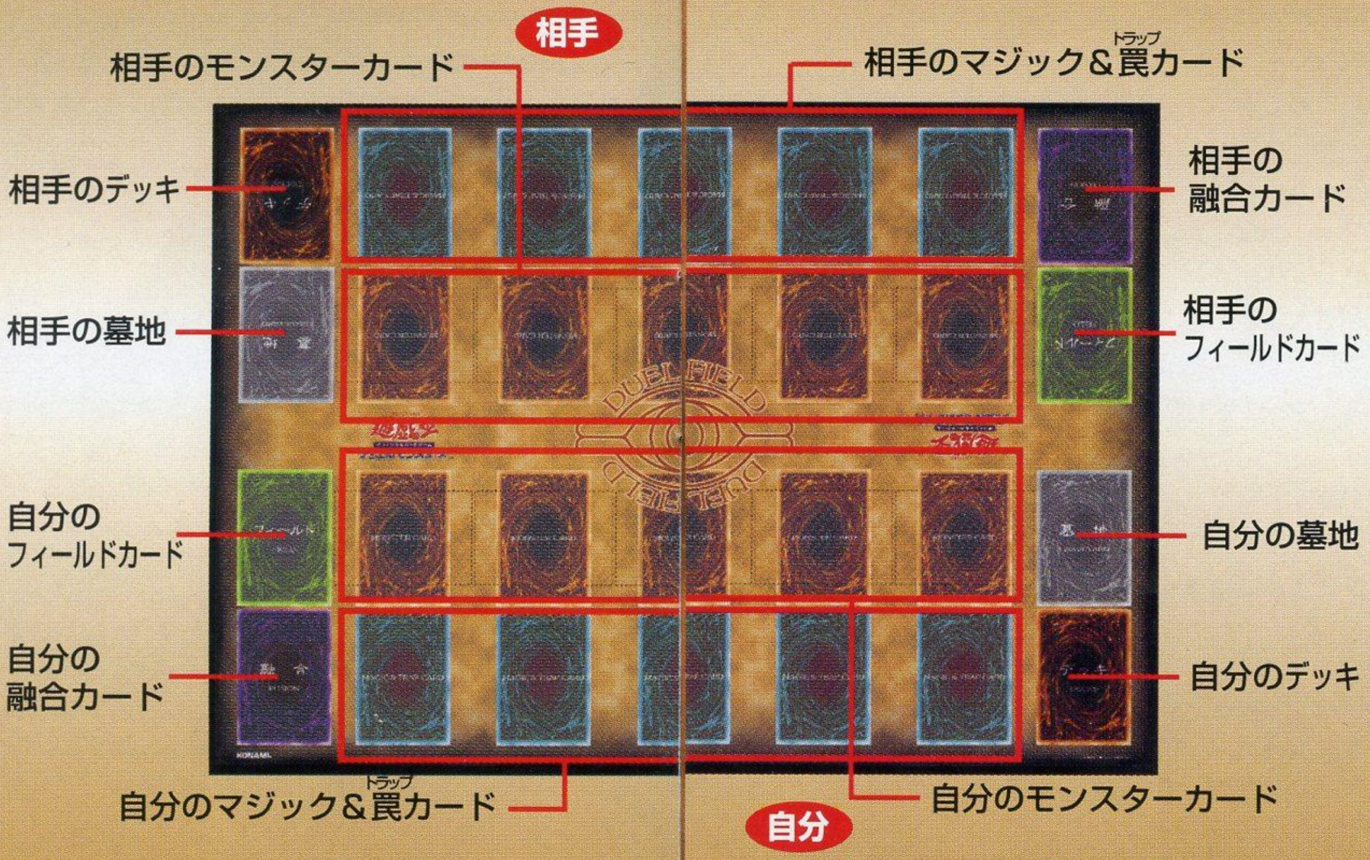
次に、対戦を行うことができる場所を探します。デュエルフィールドはやや大きめのサイズになっていますので、余裕を持ってフィールドが敷けて、カードを並べられる場所で遊ぶようにしましょう。また、自分と相手のカードが混ざらないように、すべらない平らな場所を選ぶようにしてください。

準備が整ったら、さあ！デュエルスタート！！

2. デュエルフィールド

第１章　ゲームの遊び方

デュエルフィールドは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くために使用するものです。カードを並べる場所は下の図を参考にしてください。



3. 対戦方法とデッキの作り方

●対戦方法●

対戦を行う場合は、以下の公式ルールにしたがって進めるようにしてください。

1. このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことを**デュエル**と呼んでいます。
2. ひとつの勝負ではデュエルを3回行います。これを**マッチ**と呼びます。
3. ひとつのマッチで**先に2勝**した方を、そのマッチの勝者とします。
4. **「1勝2分け」「1勝1敗1分け」「3分け」**の場合、そのマッチはお互いに引き分けとなります。
5. **デュエルの勝利者**は相手の賭けカードを手に入れられます。ただし、デュエルを始める前に、お互いに了解した上で行ってください。
6. デュエルに勝利して手に入れた賭けカードは、**そのマッチで使用することができません。**
7. **マッチの勝利者**は賭けカードのほかに、相手のスターチップを手に入れることができます。ただし、デュエルを始める前に、お互いに了解した上で行ってください。何個手に入れることができるかについても、相談して決めてください。

スターチップには**金、銀、銅の3種類**があります。銀のスターチップには**銅5個分**、金のスターチップには**銅10個分**の価値があります。

●デッキの作り方●

対戦で使用する、自分の手持ちのカードを**デッキ**と呼びます。デッキを作る場合は、以下の公式ルールにしたがって、行うようにしてください。

1. 対戦で使用するデッキは**40枚以上**で作るようにします。40枚以上であれば、何枚使ってもかまいません。
2. 対戦で使用するデッキと別に、10枚の予備カードを用意することができます。これを**サイドデッキ**と呼びます。サイドデッキのカードは、デュエルとデュエルの間に、対戦で使用するデッキと交換してかまいません。戦略に応じて行うようにしましょう。
また、賭けカードを取られて、対戦で使用するデッキが40枚より少なくなってしまった場合も、サイドデッキからカードを補充することができます。
3. 対戦で使用するデッキやサイドデッキには、同じカードを**最高3枚**までしか入れられません。

4. 勝利条件

デュエルの勝負の判定は、
以下の公式ルールに基づいて行います。

1 デュエルはお互いに**8000ポイント**を持ってスタートします。これを**ライフポイント**と呼びます。

ライフポイントはプレイヤーやモンスターが相手に攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に、状況に応じて減っていきます。そうして、**相手のライフポイントが0になったとき**、勝利となります。

ライフポイントが増減するたびにスターターボックスに入っている**デュエルスコアシート**を使って、ポイントを記録していきましょう。また、**デュエルカリキュレーター**でポイントを正確に計算するようにしてください。

2 プレイヤーと相手のライフポイントが**同時に0になった場合**、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。

また、プレイヤーか相手のデッキが先になくなり、どちらかがカードを引くことができなくなった場合は、お互いのライフポイントの差で勝負を決定します。その場合は、デッキがなくなった時点での**ライフポイントの数が多い方**を勝利とします。

3 自分の手札に以下のカードがすべてそろった場合は、その時点でそろえたプレイヤーの勝利となります。

- **封印されし者の右脚**
- **封印されし者の左脚**
- **封印されし者の右腕**
- **封印されし者の左腕**
- **封印されしエクゾディア**

なお、手札を5枚引いた時点でこれらのカードがそろった場合も、デュエル中にそろった場合も、同じように勝利となります。

5. ゲームの進行

デュエルは公式ルールに基づき、以下の手順にしたがって進めていきます。

1 最初に対戦相手とあいさつをしましょう。「よろしくお願いします」と言って、相手と握手をします。

2 お互いに自分のデッキをよく切り混ぜたら、それを対戦相手に渡し、相手にもカードを切り混ぜてもらってください。これを**カット**と言います。カットが終了したら、自分のデッキをデュエルフィールドの自分のデッキ置き場に置きます。

また、自分が使用する融合デッキは、通常のデッキとは別にしておき、デュエルフィールドの融合デッキ置き場に置いてください。なお、融合デッキとは融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことを言います。詳しくは**第2章の融合カード**の項で説明します。

3 サイドデッキがちゃんと10枚あることを対戦相手に示します。このときサイドデッキは裏返したままでかまいません。2～3デュエル目でサイドデッキが減ってしまった場合も、対戦相手に現在のサイドデッキの枚数を確認してもらいます。

4 ジャンケンをして先攻後攻を決めます。

その後、お互いのデッキの**一番上**のカードを取り、デュエルフィールドとは別の場所に置いてください。これを賭けカードとします。デュエルの勝者はこのカードを手に入れることができます。

最後にそれぞれのデッキから、カードを**上から5枚**引いてください。これが手札となります。

5 ドローフェイズ

プレイヤーは自分のデッキからカードを1枚引くことができます。ただし、**先攻のプレイヤーはゲーム開始時にカードを引くことができません。**2ターン目以降からはカードを引けます。

6 スタンバイフェイズ

このフェイズは、使用するために準備が必要なモンスターや魔法、罠(トラップ)などの準備を行うフェイズです。**ここで行わなければならないことがカードに書いてあった場合、その指示にしたがってください。**何も書いていないカードに関しては、特にすることはありません。

7 メインフェイズ

対戦の中心となる部分です。メインフェイズでは以下のことを行ないます。

1 カードを使ったり、場に出す。

自分のターンでは、モンスターカード、魔法カード、罠(トラップ)カードをそれぞれ**1枚ずつ**出すことができます。カードは裏向きのまま出してください。ただし、魔法カードのうち、地形を変化させるカード（**フィールドカード**と呼びます）のみ、**表にした状態**で出してください。それぞれのカードはデュエルフィールドの決められた場所に出します。

モンスターカードを出すときには、そのカードが攻撃表示なのか、守備表示なのかを必ず選択します。**攻撃表示の場合は、カードを表向きにしてください。**守備表示の場合は裏向

きのままです。なお、モンスターカードは**全部で5体**までしか出すことができません。

2ターン目以降の場合、すでにデュエルフィールドに出ているモンスターの表示形式を決めます。フィールドに出ているモンスターは、**このフェイズで表示形式を1回だけ変更することができます。**1度表示形式を変更してしまったモンスターは以後、特別な場合を除いて、そのターンに表示形式を変更することはできません。

魔法カード、罠(トラップ)カードは**あわせて5枚**までしか出すことができません。フィールドカードも、この5枚の中に含みます。これらのカードを出すときには、表向きでも裏向きでもかまいません。ただし、**魔法カードは表にしたときに、その効果が現れます。**魔法カードに書いている指示にしたがってください。また、その効果は表にした時点**1回限り**のみ有効となり、すぐに効果が消えてしまいます。ただし、モンスターを強化するタイプのカードと、地形を変化させるカード（フィールドカード）は除きます。なお、罠(トラップ)カードは特殊な例を除いて、フィールドに残り続けます。

モンスターを強化するタイプの魔法カードは使用するとき、**表向きにして、対象のモンスターカードに重ねて置く**ようにします。なお、このカードもフィールドに出ているものと見なされ、5枚の制限の中に入ります。

モンスターの融合も、このフェイズで行います。

2 戦闘を行う（バトルフェイズ）

自分のターンのメインフェイズ中に、**1回だけ**相手と戦闘を行うことができます。これを**バトルフェイズ**と呼びます。

ここでプレイヤーは、デュエルフィールドに出ているモンスターで攻撃することができます。ただし、バトルフェイズは必ず行わなければならないものではありません。その判断はプレイヤーに任せられます。

フィールドに出ている攻撃表示モンスターなら何体でも攻撃に参加できます。その場合、相手のフィールドにモンスターカードが出ていれば、モンスターが攻撃対象となります。相手のフィールドにモンスターカードが出ているとき、プレイヤーを攻撃することはできません。

また、**1ターン目にはモンスターカードをフィールドに出すことはできますが、攻撃することはできません。**2ターン目以降のプレイヤーは攻撃できます。なお、バトルフェイズ中は、フィールドに出ている罠(トラップ)カード以外の魔法カードを使うことができません。

モンスターを攻撃する手順は次の通りです。

まずバトルフェイズに入ることを宣言します。次に攻撃プレイヤーは、自分のどのモンスターで、敵のどのモンスターに攻撃を仕掛けるかを決定します。相手のフィールドにモンスターが出ていなければ、攻撃の対象は相手プレイヤーのみです。

ただし、**自分のモンスター1体が攻撃できるのは、敵モンスター1体かプレイヤー1人です。**1体のモンスターで相手の複数のモンスターを攻撃することはできません。また、**一度攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。**

最初のモンスターによるバトルが終わったら、攻撃側プレイヤーは次のモンスターを選んで戦闘を行うことができます。

これをフィールドに出ている攻撃表示モンスターの数だけくりかえしてもかまいません。

ただし、攻撃表示をしているモンスターがすべて攻撃に参加しなければならないというわけではありません。状況に応じて、参加させるかどうかを選ぶことができます。

なお、守備表示をしている敵モンスターを攻撃する場合、**そのカードを表向きにして、モンスターのデータがわかるようにしてから**攻撃してください。

使用した魔法カードや破壊されたモンスターカード・罠(トラップ)カードはデュエルフィールド上の墓場に置きます。**これらのカードは特別な場合を除き、そのデュエルでは使用することはできません。**

バトルフェイズが終了しても、エンドフェイスへ移らない限り、メインフェイズは続いています。

8 エンドフェイズ

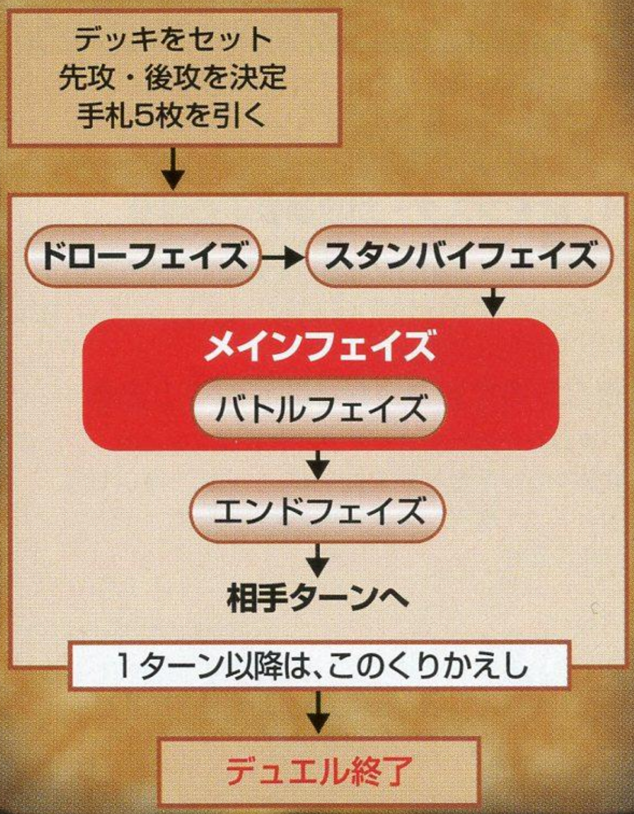
自分のターンが終わることを対戦相手に告げて、相手のターンに移ります。

7 デュエル終了

ドローフェイズからエンドフェイズまでを勝負がつくまでくり返します。相手プレイヤーのポイントが0になったとき勝敗が決まり、デュエル終了となります。

6. フェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。



第2章 戦闘上のルール

ダメージの判定

デュエル中に戦闘したモンスターのダメージは、以下の公式ルールに基づいて判定します。

1．敵モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**攻撃表示**の場合、ダメージの大きさは、**お互いの攻撃力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の攻撃力のとき●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より高い場合、**攻撃を受けた**敵モンスターは破壊されます。

そのとき**「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を受けた相手プレイヤー**のライフポイントから引かれます。スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。

●自分の攻撃力＝敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と、攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力が同じ場合**は、相打ちとなります。その場合は**攻撃を仕掛けた自分のモンスターと攻撃を受けた敵モンスターの両方**が破壊されてしまいます。

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より**低い場合、攻撃を仕掛けた自分のモンスター**が破壊されます。

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤー**のライフポイントから引かれます。スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。

2. 敵モンスターが守備表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**守備表示**だった場合、ダメージの大きさは、攻撃を仕掛けたモンスターの**攻撃力**と攻撃を受けたモンスターの**守備力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**高い**場合、**攻撃を受けた敵モンスター**は破壊されます。

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＝敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**が同じ場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

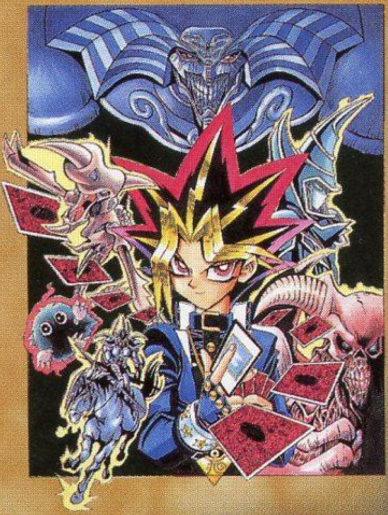
また、プレイヤーも相手もお互いにダメージを受けません。ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**低い**場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの守備力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤー**のライフポイントから引かれます。スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。

もし、デュエルフィールドに敵のモンスターカードが出ていなければ、ダメージは敵プレイヤーに直接届きます。



また、戦闘で破壊されたモンスターカードや使用した魔法カードは、必ずデュエルフィールド上の墓場に置いてください。

魔法カードについて

1. 魔法カードの使い方

モンスターを強化するタイプの魔法カードは、デュエルフィールド上のモンスターカードに重ねて出します。また、通常は、**表向き**にしているモンスターカードにのみモンスター強化型の魔法カードを使うことができます。このとき、不適切なモンスターカードには使えません。カードの内容にあったモンスターカードに使用するようにしてください。

魔法カードの中には地形を変化させるカードがあります。これを**フィールドカード**と呼びます。フィールドカードはデュエルフィールドに**１枚のみ**出すことができ、後から出したカードの効果が有効になります。

2. 融合カードとは

融合とは、自分のモンスターカード２枚と融合カード１枚によって、別のモンスターを呼び出し、使うことができるルールです。融合カードは魔法カードの一種です。融合できるモンスターと融合後のモンスターはあらかじめ決まっています。

融合できるモンスターの種類は、融合して呼び出したモンスターのカード（これを**融合モンスターカード**と呼びます）に個別に表示されています。カードの内容にしたがって、融合を行うようにしてください。

3. 融合カードの使い方

以下、融合の手順について説明します。この手順にしたがって融合を行うようにしてください。

1. モンスターＡのカードとモンスターＢのカードがデュエルフィールドに出ているとき、**手札に融合カードがあれば**、それをデュエルフィールドの魔法＆罠(トラップ)カード置き場に出します。そして、融合カードを使用することを宣言します。

2. モンスターＡのカードとモンスターＢのカードを融合してできる、モンスターＣのカードをデュエルフィールド上の**融合デッキ**から探して、モンスターカード置き場に出します。
融合デッキとは、融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことをいいます。融合を行った場合、通常使用するデッキからではなく、この融合デッキからモンスターを選びます。**対戦で使用するデッキと融合デッキは別にしておき**、デュエルフィールドの融合デッキ置き場に置いてください。

3. 融合に使用したモンスターＡのカードとモンスターＢのカード、そして融合カードをデュエルフィールドの墓場に置きます。
必ず以上の融合の手順を踏まえるようにしてください。

第3章 カードの見方

カードの種類

このゲームで使用するカードには以下の種類があります。

1. モンスターカード

モンスターカードとは相手プレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードにはモンスターの種類によって**種族**と**属性**があり、種族は20種類、属性は6種類から構成されます。

種族はそのモンスターがどのような生き物かを表すものです。属性はそのモンスターの性質を表します。種族や属性によって、モンスターの能力は異なり、それはモンスターカードの攻撃力や守備力の数値に影響します。

詳しいことはカードの内容にしたがってください。

種族	ドラゴン・魔法使い・アンデット・戦士・獣戦士・獣・鳥獣・悪魔・天使・昆虫・恐竜・爬虫類・魚・海竜・機械・雷・水・炎・岩石・植物
属性	地、水、炎、風、光、闇

2. 融合モンスターカード

融合モンスターカードとは融合によって作られる特別なモンスターカードです。基本的な能力はモンスターカードと変わりませんが、それを使用する手順が通常のモンスターカードと異なります。

3. 魔法カード

魔法カードにはモンスターを破壊したり、相手の呪文を打ち消したりとたくさんの種類があります。その中で代表的なものとして、魔法を使用するときに使う**魔法カード**と地形を変化させる**フィールドカード**があります。

魔法カード　プレイヤーにダメージを与えたり、ライフポイントを回復したりするカードです。モンスターを強化するタイプのカードやフィールドカードを除いて、**効果が現れると破壊され、再び使用することはできません。**

フィールドカード　戦闘が行われるフィールドの地形を変化させるカードです。山・海・闇・草原などの種類があります。フィールドカードをデュエルフィールドに出すと、**その時点でフィールドはカードに書かれている地形に変わります**。地形はモンスターの能力に影響を与え、攻撃力や守備力が変化します。

なお、フィールドカードの効果は**別のフィールドカードが出されるまで有効**となります。

4. 罠(トラップ)カード

おもにモンスターの戦闘を支援するカードです。詳しいことはカードの内容にしたがってください。

カードの意味

モンスターカード

魔法カード

罠(トラップ)カード

融合モンスターカード

発 売 元

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは

お客様相談室 **コナミホットライン**

フリーダイヤル 0120-086-573

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前10:30～12:00／午後1:00～5:00

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

インターネット情報サービス ホームページアドレス

http://www.konami.co.jp/cp/index.html

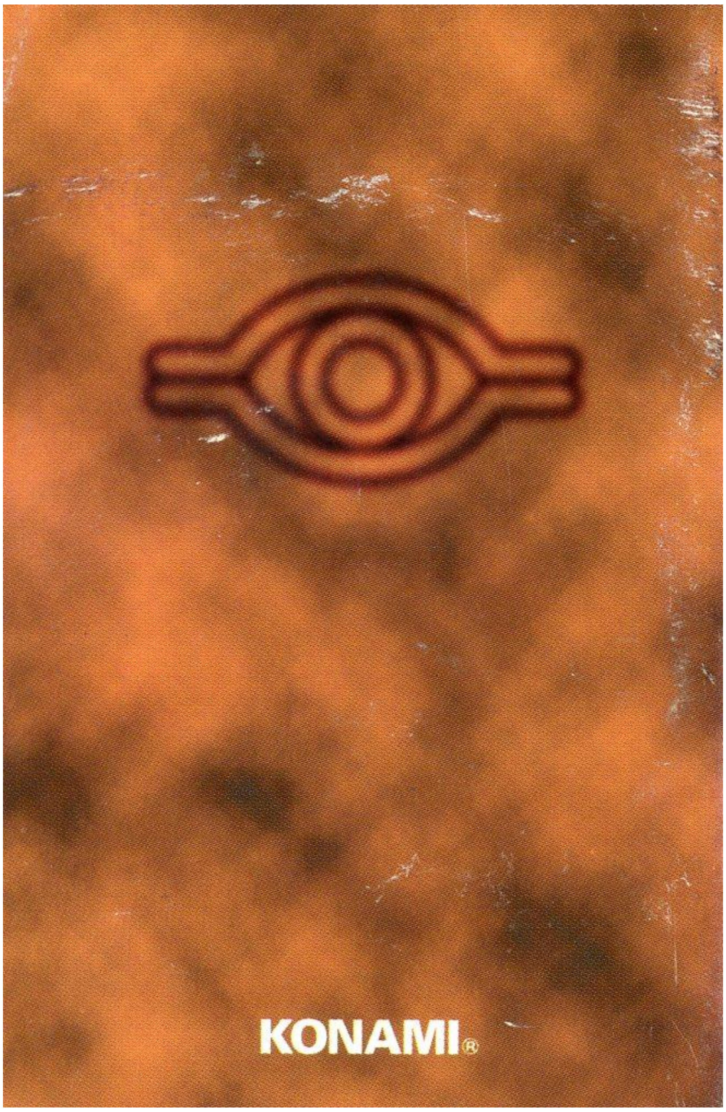
©高橋和希／集英社 企画・制作／KONAMI

注意

くちにいれない

保護者の方へ　必ずお読みください。

- 小さな部品がありますので、誤って飲み込まないよう注意して下さい。窒息などの危険があります。
- スターチップは、機能上尖っているので危険です。また、誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないで下さい。


KONAMI®